

Das Team

Die monatliche Leserfrage kommt diesmal von Falk Preller (17) aus Biebesheim:

»Habt Ihr Nicknames, die Ihr bei Spielen benutzt, und wie kamt Ihr dazu?«

Ob wir die wirklich verraten sollten? Was da alles an Tageslicht kommen kann...



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»1994 suchte ich einen besonders fies klingenden Namen für meinen Tie-Fighter-Piloten. Ich durchforstete die einschlägige Literatur (Skandinavische Heldensagen, Bibel, John-Sinclair-Romane) und wurde schließlich bei Shakespeare fündig. Seither heiße ich »Caliban« nach der Figur aus »The Tempest.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Weil ich mit zweitem Vornamen Wolfgang heiße, erobere ich mit dem Callsign »Wolfman« oder »Werewolf« Flug-Lüfte. In 3D-Shootern haben meine Kollegen dagegen mit »Mr. Boom-bastique« wahrlich bombastische Erlebnisse. Das hat allerdings mit dem gleichnamigen Hip-Hop-Song weniger zu tun als mit durchschlagenden Granatwerfer-Attacken.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ich gehöre zu den wenig innovativen Action-Freunden, die sich bei Quake & Co gerne einfach unter ihrem echten Namen vergnügen—schließlich sollen die anderen ja wissen, wer sie gerade gebruzelt hat! Mein altes Ultima-Alter-Ego ist »Artos«, und bei Dune 2000 bringe ich Gunnar (je nach Partei) als »Leto Atreides« oder »Feyd Rautha« zum Weinen.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Neben ein paar unanständigen oder einfach albernen Namen benutze ich meistens »Kicker F12«. Den hab' ich nicht etwa daher, daß ich bei Action-Shootern wie ein Irrer auf der F12-Taste rumhacke. Vielmehr bin ich fanatischer Auto-Hifi-Fan und habe mich einfach nach meinem Subwoofer benannt—und der trägt seine Bezeichnung wirklich zu Recht.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Ganz klar, mein Spitzname in Spielen lautet stets Mick. Entstanden ist dieses Kürzel aus der Not heraus, daß Spielautomaten oft maximal drei Buchstaben in der Highscoreliste akzeptieren. Aus dem anfänglichen »Mik« wurde dann im Laufe der Zeit mein Rufname Mick. Und aus letzterem resultiert mein Heftkürzel »mic.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Mein Nickname ist »Siggig«. In der Schule wurde ich nämlich immer »Jung-Siegfried« genannt, weil ich fast zwei Meter groß, sträßenköterblond und blauäugig bin. Da die meisten Spiele bei der Eingabe aber nur kurze Namen erlauben, mußte ich halt auf »Siggig« kürzen—oder »Sig«, wenn nur drei Buchstaben möglich sind.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Bei mir heißt der tollkühne Sieger und stolze Erretter der Menschheit stets »Stone«—auch wenn es als Teilübersetzung meines Nachnamens etwas phantasielos ist. Genauso heißt leider der knollennasige Chefermittler aus »Straßen von San Francisco«. Aber was soll's, an meiner guten, alten Tradition rüttle ich nicht.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Mein Leib- und Magen-Nick ist, seit ich mich vor ein paar Jahren beim damals ersten Air-Warrior-Server Europas angemeldet habe, »Sundance«. Er geht natürlich auf Robert Redfords supercoole Banditenrolle in »Butch Cassidy and the Sundance Kid« zurück und hat mich seit damals durch etliche virtuelle Welten begleitet.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 13

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungeheimheiten unbeschwertem Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einsteigsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

**Auszeichnung für
Ausnahmespiele.**

Mit dem **GameStar**-Prädikat

belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.